

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 107), metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dengan kata lain, metode eksperimen dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan terhadap tingkah laku atau menguji ada atau tidaknya pengaruh dari perlakuan tersebut. Perlakuan di dalam penelitian eksperimen disebut *treatment*, yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya.

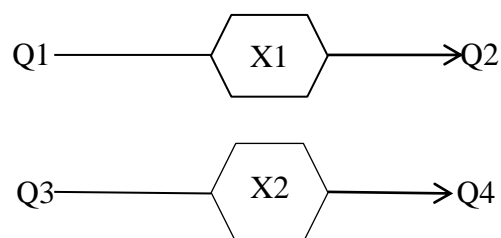
Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* atau eksperimen semu. Eksperimen semu yaitu eksperimen yang dengan sengaja mengusahakan timbulnya variabel-variabel yang selanjutnya dikontrol untuk dilihat pengaruhnya terhadap prestasi belajar (Arikunto, 2013, hlm. 123).

Desain eksperimen semu ini digunakan untuk melihat keefektifan dan keberhasilan teknik *copy the master* berorientasi silang watak dalam pembelajaran menulis cerita moral/fabel di tingkat SMP.

#### B. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan yang digunakan untuk melaksanakan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2013, hlm. 118). Penggunaan desain ini sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui perbedaan kemampuan siswa dalam menulis cerita moral/fabel setelah diterapkan teknik *copy the master* berorientasi silang watak di kelas eksperimen. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih sebagai sampel, kemudian diberi tes awal atau *pretest* dengan soal yang sama (O1 dan O3). Kemudian, kelompok E sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu

penerapan teknik *copy the master* berorientasi silang watak (X1). Sementara itu, kelompok K sebagai kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus tetapi pembelajaran tetap dilakukan secara optimal seperti pembelajaran biasa dengan menggunakan teknik parafrase dari puisi tentang binatang (X2). Setelah itu, kedua kelompok diberi soal yang sama lagi sebagai tes akhir atau *posttest* (O2 dan O4). Hasil dari kedua kelompok tersebut kemudian dibandingkan atau diuji perbedaannya. Perbedaan yang signifikan antara kedua hasil *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Gambaran desain penelitian *nonequivalent control group design* yakni sebagai berikut.



Keterangan:

Q1= *pretest* di kelas eksperimen

Q2= *posttest* di kelas eksperimen

Q3= *pretest* di kelas kontrol

Q4= *posttest* di kelas kontrol

X1= perlakuan di kelas eksperimen dengan menggunakan teknik *copy the master* berorientasi silang watak.

X2= perlakuan di kelas kontrol tanpa menggunakan teknik *copy the master* berorientasi silang watak.

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII semester II SMP Negeri 1 Kersamanah tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 9 kelas.

#### 2. Sampel

Untuk menentukan jumlah sampel pada penelitian ini harus berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan, hipotesis, metode dan instrumen penelitian selain masalah waktu, tenaga dan dana. Oleh karena itu, penentuan sampel dalam

Wike Dewi Hikmatika, 2015

**PENERAPAN TEKNIK COPY THE MASTER BERORIENTASI SILANG WATAK DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA MORAL/FABEL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013, hlm. 126). Penentuan kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini dilihat berdasarkan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing kelas sampel. Adapun yang dijadikan bahan pertimbangan dalam pemilihan kelas sampel penelitian ini adalah nilai rata-rata kelas untuk kompetensi dasar menulis cerita moral/fabel pada semester sebelumnya di tiap kelas yang dijadikan populasi. Setelah diperoleh data nilai rata-rata kelas tersebut, terpilihlah kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen dengan nilai rata-rata kelas sekitar 77.7 dan kelas VIII-I sebagai kelas kontrol dengan nilai rata-rata kelas sekitar 78. Pengambilan kelas VIII-F dan VIII-I sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut didasarkan pada nilai rata-rata kelas yang tidak terpaut jauh. Oleh karena itu, kelas VIII-F dan VIII-I dianggap memiliki tingkat kemampuan yang hampir sama. Selain itu, pengambilan sampel tersebut didasarkan pada kedua kelas yang sama-sama memiliki keantusiasn, keaktifan dan partisipasi yang tinggi. Adapun data jumlah siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dijadikan sampel penelitian adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.1**  
**Sampel Penelitian**

Sampel	Kelas	Jumlah		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
Eksperimen	VIII-F	10	19	29
Kontrol	VIII-I	18	12	30

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yakni sebagai berikut.

##### **1. Tes**

Pengertian tes di sini yakni mengacu pada tes hasil belajar atau *achivement test*. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk uraian atau esai. Tes tertulis merupakan tes dengan soal dan jawaban berbentuk tulisan.

Tes tertulis berbentuk uraian atau esai, siswa berkesempatan memberikan jawabannya sendiri yang berbeda dengan teman-temannya, namun tetap terbuka memperoleh nilai yang sama (Hosnan, 2014, hlm. 412).

Dalam Penelitian ini, tes tertulis dalam bentuk uraian digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerita moral/fabel. Tes tertulis ini digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest*, tes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis cerita moral/fabel. Sedangkan pada *posttest*, tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerita moral/fabel setelah diberi perlakuan atau *treatment*.

## 2. Observasi

Format observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Lembar pengamatan aktivitas guru digunakan untuk mengetahui penampilan guru pada saat proses pembelajaran. Sedangkan lembar aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui reaksi siswa selama kegiatan belajar mengajar. Kedua lembar aktivitas ini berfungsi sebagai data pendukung pada penelitian yang berkaitan dengan penerapan teknik *copy the master* berorientasi silang watak dalam pembelajaran menulis cerita moral/fabel.

## E. Instrumen Penelitian

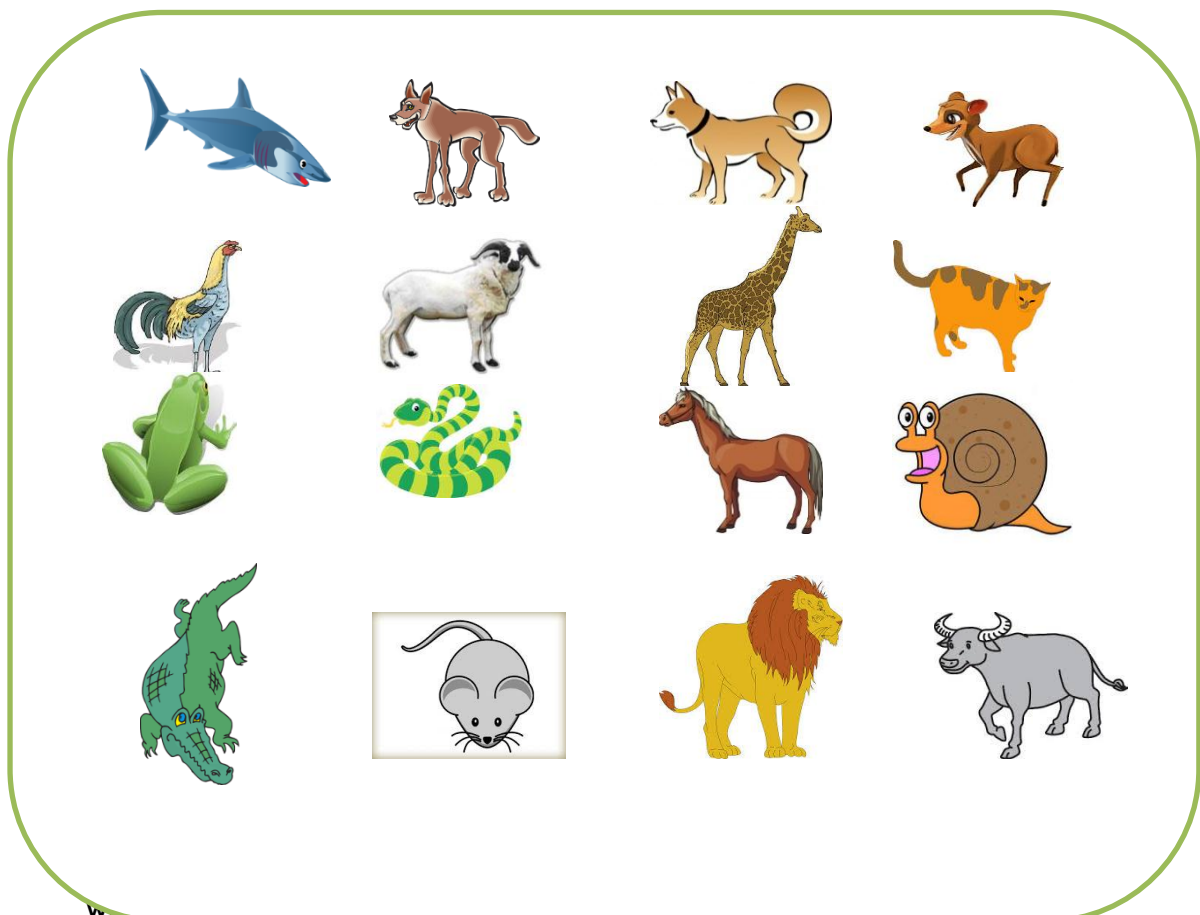
Instrumen penelitian digunakan sebagai alat bantu untuk mengukur kejadian yang sedang diamati. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis instrumen yaitu instrumen pengumpulan data dan instrumen perlakuan. Penjelasan mengenai kedua instrumen tersebut yaitu sebagai berikut.

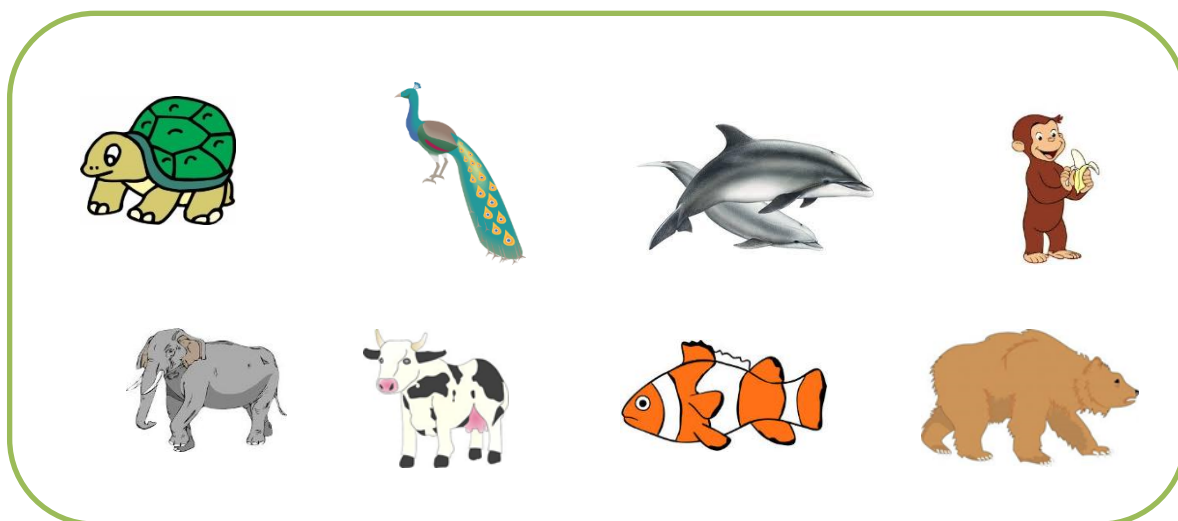
### 1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis. Tes tertulis dilaksanakan sebanyak 2 kali yaitu pada *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes tertulis pada *pretest* dan *posttest* tersebut yakni sebagai berikut.

**Tabel 3.2**  
**Instrumen *Pretest* dan *Posttest***

Ayo Menulis Cerita Moral/Fabel
<p>Petunjuk</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kerjakanlah soal di bawah ini dengan sebaik-baiknya!</li> <li>2. Tulislah jawabanmu pada kertas yang telah disediakan!</li> </ol> <p>Soal</p> <p>Buatlah sebuah cerita moral/fabel dengan ketentuan sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilihlah dua atau lebih tokoh binatang yang kamu suka dari gambar yang telah disediakan!</li> <li>2. Tentukan latar yang sesuai dengan tokoh binatang yang kamu pilih!</li> <li>3. Tulislah judul dan nama pengarang (nama kamu)!</li> <li>4. Sertakan narasi dan dialog!</li> <li>5. Perhatikan cara pengutipan dialog dengan benar!</li> <li>6. Kembangkan orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda berdasarkan hasil imajinasimu sendiri!</li> </ol>





**Gambar 3.1**  
**Gambar Binatang dalam Instrumen Soal**

a. Kriteria Penilaian Menulis Cerita Moral/Fabel

Kriteria penilaian menulis cerita moral/fabel yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari kriteria penilaian menulis cerpen yang disusun oleh Sumiyadi. Adapun kriteria penilaian menulis cerpen tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Penilaian Menulis Cerpen**

Aspek	Kriteria dan Skor			
	25	20	15	10
Kelengkapan aspek formal cerpen	Memuat 1) judul 2) nama pengarang 3) dialog 4) narasi	Hanya memuat tiga subaspek	Hanya memuat dua subaspek	Hanya memuat satu subaspek
	Bobot 1			
Kelengkapan unsur intrinsik cerpen	Memuat 1) fakta cerita (plot, tokoh, dan latar)	Memuat tiga subaspek	Hanya memuat dua subaspek	Hanya memuat satu subaspek
Kepaduan	2) sarana cerita (sudut	namun tidak lengkap		

unsur/struktur cerpen	pandang, penceritaan, gaya bahasa, simbolisme, dan ironi) 3) pengembangan tema yang relevan dengan judul	(misalnya fakta cerita hanya memuat plot dan tokoh tanpa memuat latar yang jelas)		
	Bobot 1			
	Struktur didudun dengan memperhatikan 1) kaidah plot (kelogisan, rasa ingin tahu, kejutan, dan keutuhan) dan penahapan plot (awal, tengah, dan akhir) 2) dimensi tokoh (fisiologis, psikologis, dan sosiologis) 3) dimensi latar (tempat, waktu, dan peristiwa)	Memuat tiga subaspek, namun tidak lengkap	Hanya memuat dua subaspek	Hanya memuat satu aspek
	Bobot 2			
Kesesuaian penggunaan bahasa cerpen	Menggunakan 1) kaidah EYD 2) keajekan penulisan 3) ragam bahasa yang disesuaikan dengan dimensi tokoh dan latar	Memuat tiga subaspek, namun tidak lengkap	Hanya memuat dua subaspek	Hanya memuat satu subaspek.

	Bobot 1			
	Sumiyadi, 2010			

Sedangkan, kriteria penilaian menulis cerita moral/fabel yang disusun berdasarkan hasil modifikasi dari kriteria penilaian di atas adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Penilaian Menulis Cerita Moral/Fabel**

No.	Aspek dan Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
1.	Kelengkapan aspek formal penulisan cerita moral/fabel		
	a. Sangat baik	Cerita memuat 4 aspek formal penulisan yaitu judul, nama pengarang serta isi (narasi dan dialog).	10
	b. Baik	Cerita tidak memuat 1 aspek formal penulisan, misalnya tidak memuat judul.	8
	c. Cukup	Cerita tidak memuat 2 aspek formal penulisan, misalnya tidak memuat judul dan nama pengarang.	6
	d. Kurang	Cerita tidak memuat 3 aspek formal penulisan, misalnya tidak memuat judul, nama pengarang, dan dialog.	4
2.	Kelengkapan unsur intrinsik yang membangun cerita moral/fabel		
	a. Sangat baik	Cerita memuat 6 unsur yaitu tema, latar, tokoh dan watak, alur, sudut pandang, dan amanat/pesan moral.	10
	b. Baik	Cerita tidak memuat 1 unsur, misalnya tidak memuat sudut pandang.	8



	c. Cukup	Cerita tidak memuat 2 unsur, misalnya tidak memuat sudut pandang dan latar.	6
	d. Kurang	Cerita tidak memuat 3 unsur, misalnya tidak memuat sudut pandang, latar dan amanat/pesan moral.	4
3.	Kepaduan antarunsur intrinsik		
	a. Sangat baik	<p>Cerita ditulis dengan memperhatikan kepaduan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) alur, yang meliputi elemen tahapan alur yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda;</li> <li>2) tokoh dan watak, tokoh dalam cerita moral/fabel dapat digambarkan melalui dimensi seperti fisiologis, psikologis, atau sosiologis;</li> <li>3) latar, yang memuat dimensi seperti tempat, waktu, atau sosial;</li> <li>4) tema;</li> <li>5) sudut pandang;</li> <li>6) dan amanat/pesan moral.</li> </ol>	20
	b. Baik	Cerita tidak memuat 1 unsur yang padu, misalnya unsur latar tidak padu dengan unsur-unsur lainnya.	16
	c. Cukup	Cerita tidak memuat 2 unsur yang padu, misalnya unsur latar dan sudut pandang tidak padu dengan unsur-unsur lainnya.	12
	d. Kurang	Cerita tidak memuat 3 unsur yang padu, misalnya unsur pesan	8

		moral/amanat, latar dan sudut pandang tidak padu dengan unsur lainnya.	
. 4.	Ketepatan penggunaan EYD 1) Sangat baik b. Baik c. Cukup d. Kurang	Penggunaan EYD $\leq$ 100% tepat. Penggunaan EYD $\leq$ 80% tepat. Penggunaan EYD $\leq$ 60% tepat. Penggunaan EYD $\leq$ 40% tepat.	10 8 6 4
<b>Jumlah Skor Maksimal = 50</b>			
<b>Skor Ideal = 100</b>			
Dimodifikasi dari panduan penilaian dalam Sumiyadi (2010)			

## b. Format Penilaian

**Tabel 3.5**  
**Format Penilaian**

No.	Nama Siswa	Skor Berdasarkan Aspek yang Dinilai				
		Kelengkapan Aspek Formal Penulisan Cerita Moral/ Fabel	Kelengkapan Unsur Intrinsik Cerita Moral/ Fabel	Keterpaduan Antarunsur Intrinsik Cerita Moral/Fabel	Ketepatan Penggunaan EYD	Skor Total
1.						
2.						
3.						
4.						
dst.						

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \text{skor akhir}$$

## c. Kategori Pemerolehan Skor

**Tabel 3.6**  
**Kategori Pemerolehan Skor**

Jumlah Skor	Kriteria Penilaian
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
56 – 74	Cukup
10 – 55	Kurang

(Diadaptasi dari Nurgiyantoro, 2013, hlm. 253)

Selain tes tertulis, data juga dikumpulkan melalui observasi. Instrumen pengumpulan data secara observasi yakni sebagai berikut.

## a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

**Tabel 3.7**  
**Lembar Observasi Aktivitas Guru**

	Indikator/Aspek yang Diamati	Skor	Catatan
<b>I</b>	<b>Prapembelajaran</b>		
	Guru mempersiapkan siswa untuk belajar.	1 2 3 4	
	Guru melakukan kegiatan apersepsi.	1 2 3 4	
<b>II</b>	<b>Kegiatan Inti Pembelajaran</b>		
<b>A</b>	Penguasaan Materi Pembelajaran		
	Guru menunjukkan penguasaan materi pembelajaran.	1 2 3 4	
	Guru menyampaikan materi dengan jelas, sesuai, dengan hierarki belajar dan karakteristik siswa.	1 2 3 4	
<b>B</b>	Pendekatan/ Strategi Pembelajaran		
	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Urutan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut. 1) Guru menyampaikan sebuah cerita moral/fabel. 2) Guru memerintahkan siswa untuk menemukan amanat/pesan moral dalam cerita moral/fabel tersebut. 3) Guru memerintahkan siswa untuk menyilangkan watak tokoh utama yang ada dalam cerita moral/fabel tersebut. 4) Guru menugaskan siswa untuk membuat sebuah kerangka karangan berdasarkan elemen tahapan alur. 5) Guru menugaskan siswa untuk mengembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah cerita moral/fabel yang baru.	1 2 3 4	
	Guru melaksanakan pembelajaran secara runtut.	1 2 3 4	

	Guru menguasai kelas.	1 2 3 4	
C	Pemanfaatan Sumber Belajar/ Media Pembelajaran		
	Guru menggunakan media secara efektif dan efisien.	1 2 3 4	
	Guru melibatkan siswa dalam pemanfaatan media.	1 2 3 4	
D	Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa		
	Guru dapat menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.	1 2 3 4	
	Guru menunjukkan sikap terbuka terhadap <i>reason</i> siswa.	1 2 3 4	
	Guru dapat menumbuhkan keceriaan antusiasme siswa dalam belajar.	1 2 3 4	
E	Penggunaan Bahasa		
	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar.	1 2 3 4	
	Guru menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai.	1 2 3 4	
III	<b>Penutup</b>		
	Guru melakukan refleksi dengan melibatkan siswa.	1 2 3 4	
	Guru melaksanakan tindak lanjut dengan memberi arahan, atau kegiatan atau tugas sebagai pengayaan.	1 2 3 4	
	<b>Skor Total</b>		

(Diadaptasi dari Hosnan, 2014, hlm. 411)

Keterangan :

4= sangat baik;

3= baik;

2= cukup;

1= kurang.

## b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

**Tabel 3.8****Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

Nama Observer : .....

No.	Indikator/ Aspek yang Diamati	Skor	Catatan
1.	Siswa menunjukkan semangat belajar.	1 2 3 4	
2.	Siswa mengajukan pertanyaan.	1 2 3 4	
3.	Siswa merespon pertanyaan guru.	1 2 3 4	
4.	Siswa menyimak pembacaan cerita moral/fabel melalui media wayang hewan dan media video.	1 2 3 4	
5.	Siswa aktif berdiskusi dalam penentuan tokoh dan watak serta amanat/pesan moral dari cerita moral/fabel yang telah disimak oleh siswa.	1 2 3 4	

6.	Siswa mengerjakan tugas individu yang diberikan dengan baik dan antusias melalui langkah-langkah sebagai berikut. 1) Siswa menyilangkan watak tokoh dari cerita moral/fabel yang telah disimak. 2) Siswa membuat kerangka karangan berdasarkan elemen yang membangun alur. 3) Siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi cerita moral/fabel yang baru.	1 2 3 4	
7.	Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas.	1 2 3 4	
8.	Siswa tidak merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas.	1 2 3 4	
9.	Siswa menaati peraturan yang telah ditentukan.	1 2 3 4	
10.	Siswa mengungkapkan sesuatu sesuai dengan apa yang dipikirkan atau dirasakannya.	1 2 3 4	
11.	Siswa tidak mengganggu teman pada saat pembelajaran berlangsung.	1 2 3 4	
12.	Siswa berani mengomunikasikan hasil kerjanya/tugasnya.	1 2 3 4	
<b>Skor Total</b>			

Keterangan :

4= sangat baik;

3= baik;

2= cukup;

1= kurang.

## 2. Instrumen Perlakuan

Instrumen perlakuan adalah alat yang digunakan untuk memberikan perlakuan dalam penelitian. Instrumen perlakuan dalam penelitian ini terdapat pada tahapan perencanaan dan tahapan pelaksanaan pembelajaran. Penjelasan mengenai instrumen tersebut yakni sebagai berikut.

### a. Tahapan Perencanaan

Instrumen dalam tahapan perencanaan ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP adalah suatu rencana pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Di dalam RPP terdapat beberapa komponen yang menunjang siswa untuk menguasai Kompetensi Dasar (KD). Dalam penelitian ini, KD yang harus dikuasai adalah pembelajaran menulis cerita

moral/fabel. RPP yang dijadikan sebagai instrumen perlakuan tersebut yakni sebagai berikut.

### **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

#### **(RPP)**

#### **Kelas Eksperimen**

Satuan Pendidikan : SMP  
 Kelas/Semester : VIII/1  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Topik :  
 Pertemuan ke :  
 Alokasi Waktu : 3 Kali Pertemuan ( 6JP x 40 Menit )

#### **A. Kompetensi Inti**

- K1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- K2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- K3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- K4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### **B. Kompetensi Dasar**

Kompetensi dasar dalam pembelajaran ini adalah menyusun teks cerita moral/fabel.

#### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

Berdasarkan kompetensi dasar di atas, indikator pencapaian kompetensi dalam pembelajaran ini adalah siswa dapat menyusun teks cerita moral/fabel dengan kreatif berdasarkan cerita yang telah ada.

#### D. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran ini yakni setelah proses pembelajaran siswa dapat:

- 1) menemukan pesan moral, tokoh dan wataknya dari cerita moral/fabel yang telah ada;
- 2) menyilangkan watak tokoh utama dalam cerita moral/fabel yang telah ada;
- 3) membuat kerangka berdasarkan elemen yang membangun alur;
- 4) menyusun teks cerita moral/fabel dengan kreatif berdasarkan cerita moral/fabel yang telah ada.

#### E. Materi Pembelajaran

##### 1. Unsur Intrinsik Cerita Moral/Fabel

###### a. Tema

Tema adalah ide atau pokok pembicaraan yang berperan sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan cerita yang diciptakannya dan dapat juga berarti pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang. Tema dalam cerita moral/fabel biasanya mengungkapkan keuntungan dan kerugian yang dialami tokoh akibat perbuatan dan sifat yang dimilikinya.

###### b. Latar/*Setting*

Latar atau *setting* adalah lingkungan peristiwa dalam sebuah cerita yang melingkupi tempat, waktu dan suasana serta mempunyai fungsi fisik dan psikologis. Dalam cerita moral/fabel, latar yang sangat menonjol yaitu lingkungan tempat hidupnya binatang.

###### c. Tokoh dan Watak

Pelaku cerita merupakan orang atau individu yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita. Sedangkan watak adalah sifat dan sikap para tokoh tersebut. Salah satu jenis tokoh dalam cerita prosa fiksi adalah tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang wataknya disukai pembaca. Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang wataknya tidak disukai pembaca. Tokoh dalam cerita moral/fabel biasanya terbatas pada binatang-binatang saja yang berperilaku seperti manusia.

#### d. Alur

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa secara kausal sehingga menjalin sebuah cerita yang utuh. Dalam cerita moral/fabel, lebih cenderung pada alur maju yang dimulai dari pengenalan tokoh sampai tahapan alur penyelesaian. Berkaitan dengan itu, alur pada cerita moral/fabel dibangun oleh beberapa elemen yaitu sebagai berikut.

##### 1) Orientasi

Paragraf 1 dan 2 berisi beberapa kalimat yang berfungsi memperkenalkan para pelaku dan di mana terjadinya kejadian tersebut. Kalimat pada paragraf 1 dan 2 tersebut dinamakan orientasi.

##### 2) Komplikasi

Komplikasi merupakan pemunculan masalah, kemudian masalah berkembang menjadi klimaks (puncak masalah).

##### 3) Resolusi

Resolusi berfungsi untuk menggambarkan upaya tokoh dalam memecahkan persoalan yang ada pada komplikasi.

##### 4) Koda

Koda merupakan kondisi akhir tokoh cerita atau akhir dari suatu cerita.

#### e. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah pandangan yang digunakan pengarang untuk menceritakan tindakan-tindakan dalam sebuah cerita. Pada umumnya, sudut pandang yang digunakan dalam cerita moral/fabel adalah sudut pandang orang ketiga serba tahu atau *narrator the third person omniscient*.

#### f. Pesan Moral/Amanat

Pesan moral atau amanat merupakan pesan tentang nilai baik dan buruknya suatu perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya yang disampaikan oleh pengarang untuk diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh pembaca. Pesan yang disampaikan tersebut bisa dituliskan secara langsung (eksplisit), bisa juga secara tidak langsung (implisit). Dalam



cerita moral/fabel, pesan moral atau amanat biasanya tersirat mutlak yakni yang baik selalu beruntung dan yang jahat selalu merugi.

5. Langkah-Langkah Menyusun Cerita Moral/ Fabel dengan Teknik *Copy The Master* Berorientasi Silang Watak

- 1) Siswa membaca atau menyimak cerita moral atau fabel yang telah ada.
- 2) Siswa menemukan pesan moral, tokoh dan wataknya dari cerita moral/fabel yang telah dibaca atau disimak.
- 3) Siswa menyilangkan watak tokoh yang ada pada teks cerita moral/fabel yang telah dibaca atau disimak.
- 4) Siswa membuat kerangka karangan dalam bentuk garis besar elemen yang membangun alur dengan mengacu pada pesan moral dari cerita yang telah dibaca atau disimak.
- 5) Siswa mengembangkan kerangka karangan sehingga menjadi cerita moral/fabel yang baru.

**F. Model/ Metode/ Pendekatan Pembelajaran**

1. Teknik pembelajaran : *copy the master* berorientasi silang watak.
2. Metode pembelajaran : ceramah, tanya jawab dan diskusi.
3. Pendekatan pembelajaran : saintifik (pendekatan ilmiah).

**G. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Pertemuan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Strategi/Metode/ Teknik
Ke-1	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dikondisikan dalam persiapan kegiatan belajar mengajar oleh guru (siswa diberi salam, disapa, dipimpin berdoa serta dicek kehadirannya).</li> <li>• Siswa dibimbing oleh guru melakukan kegiatan apersepsi tentang pengertian, ciri-ciri, dan unsur instrinsik cerita moral/fabel serta elemen yang membangun</li> </ul>	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>

	<p>alur dalam cerita moral/fabel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi motivasi.</li> <li>• Siswa diberi tahu tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>		
	<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepada siswa dibacakan cerita moral/fabel yang berjudul “Kancil Menari di Punggung Gajah” dengan media wayang kancil dan gajah.</li> <li>• Siswa mengamati cerita moral/fabel yang telah diceritakan oleh guru.</li> </ul> </li> <li>➤ Menanya <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan apa yang telah diamati.</li> </ul> </li> <li>➤ Menalar <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibimbing oleh guru berdiskusi dan menyimpulkan apa yang ditanyakan oleh siswa.</li> <li>• Melalui kegiatan tanya jawab, siswa menemukan pesan moral, tokoh dan watak dari cerita moral/fabel yang telah diamati.</li> </ul> </li> <li>➤ Mencoba <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyilangkan watak tokoh pada cerita moral/fabel</li> </ul> </li> </ul>	60 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• <i>Copy the master</i> berorientasi silang watak</li> </ul>

	<p>yang telah diamati.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membuat kerangka karangan dalam bentuk garis besar elemen yang membangun alur dengan mengacu pada pesan moral dari cerita yang telah diamati.</li> <li>• Siswa mengembangkan kerangka karangan sehingga menjadi cerita moral/fabel yang baru.</li> </ul> <p>➤ Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa saling membaca hasil kerja temannya dan memilih satu hasil terbaik.</li> </ul>		
	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau mengemukakan pengalamannya ketika mengikuti proses belajar mengajar.</li> <li>• Siswa dan guru memberikan refleksi tentang topik pembelajaran atau merangkum hasil pembelajaran.</li> <li>• Siswa diberi pekerjaan rumah atau tugas ko-kulikuler.</li> <li>• Kegiatan belajar mengajar ditutup dan siswa diberi informasi tentang materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>
Ke- 2	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dikondisikan dalam</li> </ul>	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> </ul>

	<p>persiapan kegiatan belajar mengajar oleh guru (siswa diberi salam, disapa, dipimpin berdoa serta dicek kehadirannya).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibimbing oleh guru melakukan kegiatan apersepsi tentang unsur instrinsik cerita moral/fabel dan elemen yang membangun alur dalam cerita moral/fabel serta langkah-langkah untuk menyusun cerita moral/fabel dengan teknik <i>copy the master</i> berorientasi silang watak.</li> <li>• Siswa diberi motivasi.</li> <li>• Siswa diberi tahu tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab</li> </ul>
	<p>Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati video cerita moral/fabel yang menceritakan kehidupan semut, belalang, dan lalat.</li> </ul> </li> <li>➤ Menanya <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan apa yang telah diamati.</li> </ul> </li> <li>➤ Menalar <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibimbing oleh guru berdiskusi dan menyimpulkan apa yang ditanyakan oleh</li> </ul> </li> </ul>	60 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• <i>Copy the master</i> berorientasi silang watak</li> </ul>

	<p>siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui kegiatan tanya jawab, siswa menemukan pesan moral, tokoh dan watak dari cerita moral/fabel yang telah diamati.</li> </ul> <p>➤ Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyilangkan watak tokoh pada cerita moral/fabel yang telah diamati”.</li> <li>• Siswa membuat kerangka karangan dalam bentuk garis besar elemen yang membangun alur dengan mengacu pada pesan moral dari cerita moral/fabel yang telah diamati.</li> <li>• Siswa mengembangkan kerangka karangan sehingga menjadi cerita moral/fabel yang baru.</li> </ul> <p>➤ Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membacakan hasil cerita moral/fabel yang dibuatnya di hadapan teman-teman sekelas.</li> </ul>		
	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau mengemukakan pengalamannya ketika mengikuti proses belajar mengajar.</li> <li>• Siswa dan guru memberikan</li> </ul>	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>

	<p>refleksi tentang topik pembelajaran atau merangkum hasil pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi pekerjaan rumah atau tugas ko-kulikuler.</li> <li>• Kegiatan belajar mengajar ditutup dan siswa diberi informasi tentang materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>		
Ke-3	<p>Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dikondisikan dalam persiapan kegiatan belajar mengajar oleh guru (siswa diberi salam, disapa, dipimpin berdoa serta dicek kehadirannya).</li> <li>• Siswa dibimbing oleh guru melakukan kegiatan apersepsi tentang unsur intrinsik cerita moral/fabel dan elemen yang membangun alur dalam cerita moral/fabel serta langkah-langkah untuk menyusun cerita moral/fabel dengan teknik <i>copy the master</i> berorientasi silang watak.</li> <li>• Siswa diberi motivasi.</li> <li>• Siswa diberi tahu tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>
	<p>Inti</p> <p>➤ Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa membacakan teks cerita moral/fabel yang berjudul</li> </ul>	60 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Diskusi</li> <li>• <i>Copy the</i></li> </ul>

	<p>“Kancil yang Cerdik” secara bergantian dengan menggunakan media wayang kancil dan monyet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati cerita moral/fabel yang dibacakan oleh beberapa temannya tersebut.</li> </ul> <p>➤ Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan apa yang telah diamati.</li> </ul> <p>➤ Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibimbing oleh guru berdiskusi dan menyimpulkan apa yang ditanyakan oleh siswa.</li> <li>• Melalui kegiatan tanya jawab, siswa menemukan pesan moral, tokoh dan watak dari cerita moral/fabel yang telah diamati.</li> </ul> <p>➤ Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyilangkan watak tokoh pada cerita moral/fabel yang telah diamati”.</li> <li>• Siswa membuat kerangka karangan dalam bentuk garis besar elemen yang membangun alur dengan mengacu pada pesan moral</li> </ul>		<p><i>master</i></p> <p>berorientasi silang watak</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------

	<p>dari cerita moral/fabel yang telah diamati.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengembangkan kerangka karangan sehingga menjadi cerita moral/fabel yang baru.</li> </ul> <p>➤ Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi informasi tentang beberapa cerita moral/fabel terbaik.</li> <li>• Dengan bekerja sama, siswa membuat satu buku kelas yang berisi beberapa cerita moral/fabel terbaik.</li> </ul>		
	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberi kesempatan untuk bertanya atau mengemukakan pengalamannya ketika mengikuti proses belajar mengajar.</li> <li>• Siswa dan guru memberikan refleksi tentang topik pembelajaran atau merangkum hasil pembelajaran.</li> <li>• Siswa diberi pekerjaan rumah atau tugas ko-kulikuler.</li> <li>• Kegiatan belajar mengajar ditutup dan siswa diberi informasi tentang materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah</li> <li>• Tanya jawab</li> </ul>

## H. Sumber dan Media Pembelajaran

### 1. Sumber Pembelajaran

Wike Dewi Hikmatika, 2015  
**PENERAPAN TEKNIK COPY THE MASTER BERORIENTASI SILANG WATAK DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERITA MORAL/FABEL**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Sumber pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut.

- 1) Buku teks bahasa Indonesia
- 2) Buku-buku pendukung lainnya
- 3) Internet
2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut.

- 1) Laptop
- 2) Infokus
- 3) Wayang kancil, gajah, dan monyet
- 4) Video yang menceritakan kehidupan semut, belalang, dan lalat

### **I. Penilaian**

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>
Menyusun teks cerita moral/fabel dengan kreatif berdasarkan cerita yang telah ada.	Tes tertulis	Instrumen penilaian keterampilan menulis

### **Lampiran Penilaian Keterampilan Menulis**

Penilaian keterampilan ini menggunakan jenis tes tertulis. Tes tertulis dilakukan dengan cara menyilangkan watak tokoh utama dari teks cerita moral/fabel yang telah ada. Cerita moral/fabel yang telah ada ini disampaikan melalui media video dan wayang kancil, gajah serta monyet. Adapun cerita yang disampaikan melalui media video tersebut terlampir. Sedangkan cerita yang disampaikan melalui media wayang kancil dan gajah adalah sebagai berikut.

#### **Kancil Menari di Punggung Gajah**

Hari sudah pagi. Gajah, jerapah, rusa, kancil, dan binatang siang lainnya sudah mulai mencari makan. Sementara itu, singa, macan tutul, burung hantu, dan beberapa binatang malam lainnya tiba gilirannya untuk tidur. Mereka kelelahan dan kekenyangan setelah semalaman sibuk berburu.

Namun, tidak seperti biasanya, pagi itu matahari seolah bersembunyi. Sinarnya tidak tampak dan kehangatannya tak terasa bagi penghuni hutan

Alasatwa. Yang tampak hanyalah deretan awan yang menggantung di angkasa. Akibatnya, suasana di hutan Alasatwa menjadi redup, bahkan gelap. Kegelapan ini ternyata membawa sial bagi kancil. Sewaktu berjalan menyusuri hutan, kancil terperosok ke dalam sebuah lubang. Bluk! Kancil sangat kaget. Terlebih setelah ia tahu lubang itu cukup dalam dan lebar. Tidak mungkin baginya untuk keluar begitu saja dari lubang itu. Berkali-kali kancil mencoba untuk melompat ke permukaan tetapi sia-sia. Permukaan tanah itu terlalu tinggi bagi kancil.

Kancil mencari cara agar bisa keluar dari lubang itu. Namun, sampai beberapa lama ia belum juga menemukan. Ketika hampir putus asa, tiba-tiba kancil mendengar suara yang semakin dekat. Brug...brug...brug.... Kancil berharap suara itu adalah derap kaki gajah. Kancil memasang telinganya baik-baik untuk memastikan bahwa itu adalah langkah gajah. Ternyata kancil benar. Binatang yang sedang melangkah di dekatnya adalah gajah. Cepat-cepat kancil memanggilnya dengan suara lantang. “Hei...! Kalau kamu kawanku, si gajah, melongoklah ke dalam lubang ini!” teriaknya. Mendengar suara itu, gajah menghentikan langkahnya, lalu melongok ke dalam lubang. Ia tampak heran melihat kancil berada di sana. “Mengapa kamu berada di dalam lubang, cil?” tanya gajah dengan heran. “Dunia mau kiamat dan langit akan runtuh. Makanya aku bersembunyi di sini,” jawab kancil bersungguh-sungguh. Mendengar jawaban kancil, seketika gajah langsung panik. “Sebaiknya aku ikut sembunyi di lubang bersamamu, cil,” kata gajah seraya bersiap-siap untuk melompat ke dalam lubang. “Ya, tapi hati-hati, jangan sampai kamu menginjakku.”. “Tentu. Minggirlah dulu sebentar, aku akan masuk ke dalam lubang.”. “Baik!” sahut kancil sambil menepi. “Melompatlah sekarang”.

Gajah yang panik itu segera melompat ke dalam lubang. Gedebug! Kancil menarik napas lega setelah gajah berada di dalam lubang bersamanya. “Nah, kurasa kita akan aman di sini,” kata gajah setelah berada di dalam lubang. “Tentu, tapi dari mana kamu tahu kalau dunia ini mau kiamat, cil?” tanya gajah. “Dari dewa. Aku kan baru saja menjaga sabuk dewa. Jadi aku diberi tahu soal itu.”. “Apa kata dewa kepadamu?”. “Hari ini langit akan runtuh menimpa bumi, kecuali...”. “Kecuali apa, cil?” tanya gajah tak sabar. “Kecuali ada binatang di hutan ini yang mau menari di atas punggung binatang lain.”. “Benarkah? Kalau

begitu, naiklah ke punggungku dan menarilah agar dunia tidak jadi kiamat,” sahut gajah. “Baiklah,” jawab kancil dengan wajah berseri-seri. “Sekarang rebahkan badanmu agar aku bisa naik ke punggungmu. Setelah itu berdirilah lagi agar aku bisa menari di atas punggungmu.”

Tanpa rasa curiga gajah segera merobohkan badannya membiarkan kancil naik ke atas punggungnya. Sesaat kemudian, hup...! Kancil sudah berada di atas punggung gajah. Sekarang posisi kancil justru lebih tinggi dari permukaan tanah. Hanya dengan lompatan kecil, kancil pasti sudah bisa keluar dari lubang itu. Namun, ketika kancil ingin melompat ke permukaan tanah, tiba-tiba dari lubang gajah berteriak, “Apakah kamu sudah siap untuk menari, cil?”. “Oh, ya, tentu,” sahut kancil. Karena merasa telah diselamatkan, dengan senang hati ia menari di punggung gajah. “Tra...la...la. Tri...li...li. Tra...la...la. Tri...li...li.”. Demikian kancil bernyanyi sekenakannya sambil berjalan modar mandir di punggung gajah.

Kadang-kadang kancil mengangkat kedua kaki depannya dan berjalan hanya dengan kaki belakangnya. Lucu sekali gerakan kancil saat menari di atas punggung gajah, Setelah dirasa cukup, kancil menghentikan tariannya. Ia segera melompat ke permukaan tanah. Hup! “Kamu sudah selesai menari, cil?” tanya gajah dari dalam lubang. “Sudah, gajah.” “apakah dunia tidak jadi kiamat?”. “Tentu saja tidak. Bukankah aku sudah menari di punggungmu?”. “Baguslah kalau begitu,” jawab gajah dengan gembira. “Sekarang keluarlah kamu dari dalam lubang,” kata kancil kepada gajah. “Apakah keadaan benar-benar sudah aman?” tanya gajah. Kancil pura-pura menandang sekeliling untuk mengamati keadaan. “Aman! Langit memang masih mendung, tetapi tidak jadi kiamat.”. “Kalau begitu aku segera keluar dari lubang ini.”.

Sesaat kemudian gajah keluar dari dalam lubang. Karena badannya tinggi, tidak sulit baginya untuk keluar dari dalam lubang. “Rasanya lega sekarang,” kata gajah berada di permukaan tanah lagi. “Langit tidak jadi runtuh dan dunia tidak jadi kiamat. Semua binatang di hutan ini patut berterima kasih kepadamu, cil.”. “Ah, sudahlah. Cuma begitu saja,” kata kancil pura-pura. Gajah mengangguk-angguk seraya mengibas-ngibaskan telinganya yang lebar. “Sekarang kamu mau kemana lagi, cil?” tanya gajah. “Kurasa sebaiknya aku meneruskan perjalananku

sajalah.”. “Baiklah kalau begitu. Sampai jumpa, kawan.”. “Sampai jumpa,” kata kancil sambil berjalan pergi.

Kancil meneruskan perjalanannya keluar masuk hutan. Seperti biasanya ia selalu menyapa semua binatang yang dijumpainya. Ketika merasa lelah, kancil merebahkan diri di bawah pohon besar yang rimbun. Di dahan pohon itu ada sepasang rajawali yang sedang bercakap-cakap. “Kabarnya, gajah itu binatang yang baik hati ya?” tanya rajawali jantan. “Oh ya?”. “Iya. Kemarin aku melihat zebra dikejar-kejar gajah karena ketahuan telah menipu.”. Mendengar percakapan itu, kancil menjadi gelisah. “Bagaimana kalau gajah tahu tentang kebohonganku tadi? Wah, bisa gawat. Bisa-bisa aku akan mengalami nasib seperti zebra yang diceritakan rajawali itu. Sebaiknya aku segera pergi dari sini,” ucap kancil pada dirinya sendiri.

Kancil segera meninggalkan tempat itu. Di tengah perjalanan kancil melihat kawanan gajah sedang berlari. Kancil mengira mereka sedang mengejar dirinya. Kancil menjadi panik dan segera berlari menjauh. Kancil tidak tahu bahwa sebenarnya kawanan gajah itu sedang bercanda sambil berkejar-kejaran. Namun, kancil terus berlari menjauh sekencang-kencangnya. Sayang sekali, kancil harus menghentikan larinya. Di depannya terbentang sebuah sungai besar dan airnya cukup dalam. Kancil mengamati sekeliling. Sungguh sayang di sungai itu tidak ada jembatan sama sekali. Kancil hanya bisa mondar-mandir di pinggir sungai besar itu. “Apa yang harus aku lakukan sekarang?” tanya kancil pada dirinya sendiri.

(Supangkat, 2008, hlm. 4)

Selain itu, ada juga cerita moral/fabel yang disampaikan dengan media wayang kancil dan monyet. Teks cerita moral/fabel tersebut adalah sebagai berikut.

### **Kancil yang Cerdik**

Pagi kembali dengan senyum cerah di wajah langit. Semua penghuni hutan pun seketika terbangun dari tidur panjangnya. Kancil. Katak, kecinci, badak, dan

binatang-binatang lain menyambut pagi dengan senang riang. Burung-burung pun mengiringi dengan kicau merdu mereka.

Hari beranjak siang. Para binatang kini melakukan aktivitas masing-masing. Kerbau, kuda, dan kambing menuju padang rumput. Burung-burung terbang ke segala arah mencari biji-bijian untuk keluarganya. Sementara itu, kancil terlihat bingung, mau bergabung dengan kambing rasanya malas. Dia sudah bosan makan rumput. Dia ingin makan buah.

“Aku akan masuk ke hutan. Kemarin aku lihat ada buah mangga yang sudah matang,” katanya kepada dirinya sendiri sambil mulai berjalan.

“Tapi aku tidak bisa memanjat. Bagaimana ya?”

Si kancil tertegun sesaat, tapi sebentar kemudian dia tersenyum. Dia sudah menemukan ide untuk mengambil buah itu dari pohonnya. Ya, dia akan mengajak monyet, sahabatnya.

Akhirnya dia berbalik arah menuju kediaman si monyet. Dengan senang hati, si monyet mau membantu kancil. Mereka pun beriringan menuju tempat yang dimaksud oleh si kancil.

“Lihat! Mangganya sudah banyak yang matang,” tunjuk kancil kepada monyet.

“Baiklah, aku akan segera memanjat,” sahut si monyet dengan mata yang tidak berkedip melihat banyaknya buah mangga ranum di atas pohon itu. Tanpa menunggu lama, monyet mulai memanjat.

Dengan sekejap si monyet sudah berada di atas pohon. Ketika melihat dan merasakan nikmatnya buah mangga yang bergelantungan itu, sifat rakusnya mulai tumbuh. Si monyet berniat mengambil semua buah mangga itu untuk dia makan sendiri.

“Cepat petikanlah aku satu buah. Aku sudah tidak sabar lagi!” kata si kancil dengan air liur yang mulai menetes. Dia sudah tidak sabar lagi makan buah yang ranum itu.

“Enak aja! Aku susah-susah memanjat, kau seenaknya meminta!” jawab si monyet sambil memamerka buah di tangannya, lalu memakannya dengan rakus.

Kancil yang merasa ditipu menjadi marah. Dia mencari akal supaya si monyet memberinya mangga. Setelah berpikir sejenak, dia pun menemukan

sebuah ide. “Jangan sebut kancil kalau aku kalah dari monyet yang bodoh itu,” kata kancil dalam batinnya.

Si kancil yang cerdik itu memungut beberapa kerikil. Dengan kekuatan penuh, dia lemparkan kerikil-kerikil itu ke tubuh monyet. Meski kerikil itu mengenai tubuh si monyet, dia tidak merasa kesakitan. Si monyet hanya terkikik karena merasa geli. Karena tidak mempan, kancil pun mulai mengambil sebuah batu yang agak besar.

“Aduh!” teriak si monyet ketika batu itu mengenai tubuhnya. Hewan rakus itu tampak marah. Melihat reaksi si monyet, kancil tampak senang. Dia kembali melempar sebuah batu, kali ini dengan lebih keras. Pancingan si kancil berhasil. Monyet menjadi tambah marah. Karena di atas pohon tidak ada batu apa pun, si monyet melemparkan daun, ranting, dan juga dahan-dahan kecil.

“Tidak sakit! Kata kancil mengejek sahabatnya yang berkhianat itu. “Kalau kau hanya melemparku dengan ranting, apalagi daun, tentu saja tidak sakit. Kalau berani coba pakai mangga!” lanjut kancil.

Si monyet pun kehilangan akal sehatnya. Dia segera memetik mangga-mangga itu dan dengan tenaga penuh, dia melemparkannya ke arah si kancil. Kancil tampak sesekali mengelak sambil mengumpulkan buah itu.

“Ayo! Lempar aku pakai mangga yang besar!” kembali kancil mengejek si monyet.

Sambil bersungut-sungut, si monyet terus melempar. Kali ini dia melempar dengan mangga yang besar dan ranum. Dengan senang, kancil memunguti buah-buah yang tercecer itu. Dia memilih yang besar dan manis. Dia menaruhnya di sebuah karung yang telah dia sediakan. Setelah terkumpul banyak, dia pun membawa kabur buah itu.

“Selamat tinggal, monyet. Terima kasih telah membantu memetik mangga untukku!” teriaknya seraya berlari membawa mangga yang telah dikumpulkannya. Sementara itu, si monyet yang merasa ditipu menjadi sangat marah dan bermaksud mengejar si kancil. Tapi sayangnya, kancil telah pergi jauh.

Begitulah, niat buruk akan berbalik kepada kita. Sebaliknya, kecerdikan akan selalu menang dalam segala situasi.

(Alang, 2012, hlm. 2)

Adapun rubrik penilaian pada keterampilan menulis ini adalah sebagai berikut.

No.	Aspek dan Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
1.	Kelengkapan aspek formal penulisan cerita moral/fabel		
	a. Sangat baik	Cerita memuat 4 aspek formal penulisan yaitu judul, nama pengarang serta isi (narasi dan dialog).	10
	b. Baik	Cerita tidak memuat 1 aspek formal penulisan, misalnya tidak memuat judul.	8
	c. Cukup	Cerita tidak memuat 2 aspek formal penulisan, misalnya tidak memuat judul dan nama pengarang.	6
	d. Kurang	Cerita tidak memuat 3 aspek formal penulisan, misalnya tidak memuat judul, nama pengarang, dan dialog.	4
2.	Kelengkapan unsur intrinsik yang membangun cerita moral/fabel		
	a. Sangat baik	Cerita memuat 6 unsur yaitu tema, latar, tokoh dan watak, alur, sudut pandang, dan amanat/pesan moral.	10
	b. Baik	Cerita tidak memuat 1 unsur, misalnya tidak memuat sudut pandang.	8
	c. Cukup	Cerita tidak memuat 2 unsur, misalnya tidak memuat sudut pandang dan latar.	6

	d. Kurang	Cerita tidak memuat 3 unsur, misalnya tidak memuat sudut pandang, latar dan amanat/pesan moral.	4
3.	Kepaduan antarunsur intrinsik		
	a. Sangat baik	<p>Cerita ditulis dengan memperhatikan kepaduan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) alur, yang meliputi elemen tahapan alur yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda;</li> <li>2) tokoh dan watak, tokoh dalam cerita moral/fabel dapat digambarkan melalui dimensi seperti fisiologis, psikologis, atau sosiologis;</li> <li>3) latar, yang memuat dimensi seperti tempat, waktu, atau sosial;</li> <li>4) tema;</li> <li>5) sudut pandang;</li> <li>6) dan amanat/pesan moral.</li> </ol>	20
	b. Baik	Cerita tidak memuat 1 unsur yang padu, misalnya unsur latar tidak padu dengan unsur-unsur lainnya.	16
	c. Cukup	Cerita tidak memuat 2 unsur yang padu, misalnya unsur latar dan sudut pandang tidak padu dengan unsur-unsur lainnya.	12
	d. Kurang	Cerita tidak memuat 3 unsur yang padu, misalnya unsur pesan moral/amanat, latar dan sudut pandang tidak padu dengan unsur lainnya.	8



. 4.	Ketepatan penggunaan EYD		
	2) Sangat baik	Penggunaan EYD $\leq$ 100% tepat.	10
	b. Baik	Penggunaan EYD $\leq$ 80% tepat.	8
	c. Cukup	Penggunaan EYD $\leq$ 60% tepat.	6
	d. Kurang	Penggunaan EYD $\leq$ 40% tepat.	4
<b>Jumlah Skor Maksimal = 50</b>			
<b>Skor Ideal = 100</b>			
Dimodifikasi dari panduan penilaian dalam Sumiyadi (2010)			

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \text{skor akhir}$$

Mengetahui,

Guru Bahasa Indonesia

Peneliti,

(.....)

Wike Dewi Hikmatika

NIP

NIM 1101042

#### b. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah proses penyusunan RPP, tahapan berikutnya adalah melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Adapun beberapa tahap yang ditempuh yaitu: 1) mengadakan *pretest*; 2) menyajikan materi dan memberi perlakuan (*treatment*); serta 3) mengadakan *posttest*. Penjelasan mengenai ketiga tahapan tersebut yakni sebagai berikut.

##### 1) Pelaksanaan *Pretest*

*Pretest* dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* tersebut dilakukan untuk melihat kemampuan awal siswa dalam menulis cerita moral/fabel. Instrumen dalam *pretest* ini adalah instrumen yang ada pada instrumen pengolahan data di atas.

##### 2) Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Setelah pelaksanaan tahap *pretest*, kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan suatu kegiatan menulis cerita moral/fabel dengan menggunakan teknik *copy the master* berorientasi silang watak. Perlakuan (*treatment*) ini

hanya dilakukan di kelas eksperimen. Dalam hal ini, instrumen yang digunakan adalah RPP yang telah dirancang sebelumnya.

### 3) Pelaksanaan *Posttest*

*Posttest* dilakukan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tujuan dilakukannya *posttest* ini adalah untuk mengetahui keberhasilan dari perlakuan (*treatment*) yang sudah diberikan pada siswa di kelas eksperimen yaitu berupa penerapan teknik *copy the master* berorientasi silang watak dan untuk mengetahui perbedaan antara kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran biasa dengan kelas eksperimen yang menggunakan teknik *copy the master* berorientasi silang watak dalam pembelajaran menulis cerita moral/fabel. Instrumen yang digunakan sama dengan instrumen yang digunakan pada saat pelaksanaan *pretest*.

## F. Teknik Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi. Penjelasan dari teknik pengolahan data yang diperoleh sebagai berikut.

### 1. Pengolahan Data Kuantitatif

Teknik pengolahan data kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah yang sama, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan melalui tahapan sebagai berikut.

#### a. Menilai Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Hasil cerita moral/fabel siswa dinilai oleh tiga orang penilai. Peneliti memeriksa dan menganalisis hasil yang telah diperoleh, baik dari *pretest* maupun *posttest* dengan tahapan sebagai berikut.

- 1) Menganalisis hasil *pretest* dan *posttest*.
- 2) Memberikan skor (penskoran) terhadap hasil *pretest* dan *posttest*.
- 3) Mengubah skor *pretest* dan *posttest* menjadi nilai dengan rumus:

$$\text{nilai} = \frac{\sum \text{skor siswa} \times 100}{\sum \text{skor total}}$$

- 4) Membuat tabel penilaian *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen maupun kontrol yang diberikan oleh ketiga penilai.

b. Uji Reliabilitas Antarpemimbang

Hasil analisis data dilakukan oleh tiga orang pemimbang. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya penilaian secara subjektif. Untuk mengetahui ketepatan analisis data yang dilakukan oleh tiga pemimbang tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan tahapan sebagai berikut.

1) Menghitung jumlah kuadrat siswa

$$SS_t \sum dt^2 = \frac{\sum (\sum x)^2}{K} - \frac{(\sum x)^2}{KN}$$

2) Menghitung kuadrat pemimbang

$$SS_p \sum dp^2 = \frac{\sum (xp)^2}{N} - \frac{(\sum x)^2}{KN}$$

3) Menghitung jumlah kuadrat total

$$SS_{tot} \sum x^2_t = \sum x^2 - \frac{\sum x^2}{KN}$$

4) Menghitung jumlah kuadrat kekeliruan

$$SS_{kk} \sum d^2_{kk} = \sum x^2_t - \sum dt^2 - \sum dp^2$$

Kemudian, hasil penghitungan dimasukkan ke dalam format ANAVA (*Analysis of Varians*).

**Tabel 3.9**  
**Format ANAVA**

Variasi	SS	Dk	Varians
Siswa	$SS_t \sum dt^2$	N-1	$\frac{SS_t \sum dt^2}{N-1} (V_t)$
Pemimbang	$SS_p \sum dp^2$	K-1	—
Kekeliruan	$SS_{kk} \sum d^2_{kk}$	(N-1) (K-1)	$\frac{SS_{kk} \sum d^2_{kk}}{(N-1) (K-1)} (V_{kk})$

Setelah itu, hitung reliabilitas antarpemimbang dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$r = \frac{V_t - V_{kk}}{V_t}$$

Keterangan:

$r$  = reliabilitas yang dicari

$V_t$  = variansi dari siswa

$V_{kk}$  = variansi dari kekeliruan

Kemudian, hasil penghitungan uji reliabilitas antarpemimbang dicocokkan dengan tabel Guilford berikut.

**Tabel 3.10**  
**Tabel Guilford**

Interval Koefisien	Tingkat Korelasi
0.00	Tidak ada korelasi
> 0.00 – 0.199	Sangat rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 0.999	Sangat kuat
1.00	Korelasi sempurna

(Neolaka, 2014, hlm. 129)

#### c. Mencari Indeks Gain

Gain merupakan selisih *pretest* dengan *posttest*. Indeks gain adalah gain ternormalisasi yang tidak hanya melihat peningkatan skor saja tetapi juga mengukur kualitas peningkatannya yang dihitung menggunakan rumus dari Meltzer sebagai berikut.

$$\text{Indeks gain} = \frac{\text{Nilai } posttest - \text{Nilai } pretest}{\text{Skor maksimum} - \text{Nilai } pretest}$$

Indeks gain kemudian diinterpretasikan dengan kategori gain sebagai berikut.

**Tabel 3.11**  
**Kategori Indeks Gain**

Indeks Gain	Kategori
$g > 0,66$	Tinggi
$0,33 < g \leq 0,66$	Sedang
$g \leq 0,33$	Rendah

(Hake, dalam Laras, 2014, hlm. 56)

d. Uji Normalitas

Melakukan uji normalitas untuk mengetahui keadaan data yang sedang diolah berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus Chi kuadrat. Riduwan (2011, hlm. 124) menuliskan rumus chi-kuadrat sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum_{t=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Chi kuadrat

$f_o$  = frekuensi yang diobservasi

$f_e$  = frekuensi yang diharapkan

e. Uji Homogenitas

Melakukan uji homogenitas untuk mengetahui varian rata - rata *pretest* dan *posttest*. Untuk menguji homogenitas digunakan uji F (*Levene test*) dengan taraf signifikansi 5%. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$F = \frac{V_b}{V_k}$$

Keterangan:

$F_{hitung}$  = nilai yang dicari

$V_b$  = variabel terbesar

$V_k$  = variabel terkecil

Data dinyatakan homogen jika  $f_{hitung} < f_{tabel}$ .

#### f. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas maka dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas dan homogenitas akan menentukan jenis uji hipotesis yang nantinya akan digunakan. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen maka pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t. Apabila data berdistribusi normal tetapi tidak memiliki variansi yang homogen maka pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t'. Sedangkan untuk data yang tidak berdistribusi normal, pengujian dilakukan dengan menggunakan statistik nonparametrik yaitu dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*.

#### 2. Pengolahan Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari hasil observasi. Pengolahan terhadap hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut.

Data observasi baik untuk aktivitas guru maupun siswa menggunakan skala penilaian dengan rentang skor dalam bentuk angka (4, 3, 2, 1) yang berarti angka 1 = kurang; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik. Dalam lembar observasi tersebut, peneliti tidak hanya mengolah skor, tetapi juga mengolah catatan-catatan dari para observer. Catatan-catatan tersebut berfungsi sebagai data pendukung dalam penelitian ini.